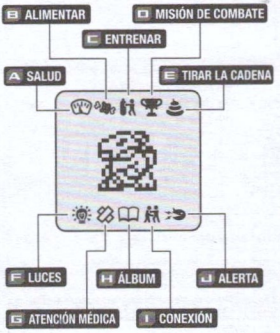
LISTO PARA JUGAR

B ICONO



A SALUD

Chequea la salud de tu Digimon: Oprime **A** hasta que el icono de salud, HEALTH, quede realzado, luego oprime **B** para confirmar la selección. Si oprimes **C** regresarás a la pantalla de base.

❶ NOMBRE DEL DIGIMON	❷ EDAD Y PESO	❸ HAMBRE	❹ FUERZA
El nombre de tu Digimon se desplazará	Chequea el estado de crecimiento de tu Digimon	Chequea lo hambriento que está Digimon. Los corazones se llenarán y estarán llenos cuando ya no tenga hambre.	Chequea cuánta fuerza tiene tu Digimon. Los corazones se llenarán a medida que se hace más fuerte.
❺ ESFUERZO	**❻ ATRIBUTOS / ETAPA DE CRECIMIENTO**	**❼ NIVEL / PUNTOS DE EXPERIENCIA**	**❽ PORCENTAJE DE TRIUNFOS EN COMBATE**
Si entrenas a tu Digimon 4 veces, llenarás 1 corazón.	Chequea los Atributos y la etapa de Crecimiento de tu Digimon	Chequea el nivel y los puntos de experiencia	Chequea el porcentaje de triunfos en combate

Oprime **C** cuando aparezca la pantalla de base.
Verás el estado simple y el puntaje XAI del día. También puedes ver los niveles de Hambre, Fuerza y Esfuerzo de tu Digimon oprimiendo cualquiera de los botones

*Si oprimes **C** nuevamente, entonces el orden ilustrado se repetirá.

B ALIMENTAR

Oprime **A** hasta que el icono de alimentar, FEED, quede realzado, luego oprime **B** para confirmar la selección. Si oprimes **C** regresarás a la pantalla de base.

Oprime **A** para seleccionar alimento o artículo, oprime **B** para confirmar la selección.

Pantalla de selección de alimentar, FEED

	Icono	Nombre	Efecto
ALIMENTO		**Carne**	Aumento de Hambre (estómago) de
		Proteína	Aumento de Fuerza (potencia muscular) de
		Trozo de carne	Maximiza el Hambre (estómago)
		Alta proteína	Maximiza la Fuerza (potencia muscular)
ARTÍCULO	HP	**HP ROM**	+2 HP para tu próxima Misión de combate
	AP	**AP Chips**	+2 puntos de Ataque para tu próxima Misión de combate
	PW	**PW Boards**	La fuerza aumenta durante tu próxima Misión de combate
		Seven Switch	Tu puntaje XAI aumentará definitivamente a 7 durante tu próxima Misión de combate
		Jumper Gate	Tu próxima Misión de combate comenzará con un combate contra un BOSS

***Nunca se te acabará la y la . Otros alimentos y artículos se limitan a tres cada uno y disminuirán de a uno cada vez que los uses.**
***Si usas artículos que tienen efecto en Misiones de combate, no podrás usar otros artículos antes de utilizar los efectos.**

C ENTRENAR

Oprime **A** hasta que el icono de entrenar, TRAIN, quede realzado, luego oprime **B**. Si oprimes **C** regresarás a la pantalla de base. Oprime **A** para seleccionar el nivel de dificultad, oprime **B** para confirmar la selección.

NORMAL EXCITE

NORMAL
La velocidad del indicador de ataque es normal. Puedes obtener puntos normales en este nivel.

EXCITAR
La velocidad del indicador de ataque depende del puntaje XAI del día. La velocidad es normal mientras el puntaje está en el nivel 4, pero aumenta a medida que te acercas a 1 y disminuye cuando te acercas a 7. Puedes obtener puntos más altos que lo normal.

La barra de "ataque" aparece desde "READY." Haz que el indicador de ataque deje de moverse de izquierda a derecha oprimiendo **A** o **B**. El ataque varía según la altura de la montaña en la barra de ataque detenida.

Indicador de ataque

¡Comienza cuando se detenga el sonido de cómputo!

Exhibe la barra de ataque. ¡Trata de detener el indicador de ataque cuando la montaña esté en un punto alto!

¡Ataque especial!

¡Ataque doble!

¡Ataque singular!

EXCELLENT
GREAT!
GOOD!
BAD

Cuanto más alto el ataque, más exitoso será.

***Puedes cancelar el entrenamiento oprimiendo C. Pero la fuerza de tu Digimon no aumentará.**
***Si no oprimes el botón dentro de unos 5 segundos, el ataque será el más débil.**
***Puedes saltear oprimiendo A o B.**

D MISIÓN DE COMBATE

Oprime **A** hasta que el icono de misión de combate, QUEST BATTLE, quede realzado. Oprime **A** para seleccionar el área que desees desafiar, oprime **B** para confirmar la selección.

I XAI

XAI de la misión comienza para la primera vez del día.

Selecciona el área

Aparecerá el Digimon BOSS.

¡Combate con el Digimon que encuentre!

***El área siguiente no aparecerá a menos que derrotes del Digimon BOSS.**
***El sistema XAI sólo se lanza una vez al día, y no se lanzará cuando selecciones la próxima Misión de combate ese día.**
***Si seleccionas una Misión de combate por segunda vez o más veces durante el mismo día, XAI de la Misión de combate para ese día aparecerá al comienzo.**

¡SUGERENCIA! El sistema XAI altera la fuerza de los Digimons oponentes. Cuanto más pequeño sea el puntaje XAI, más fuerte será el ataque de los oponentes.

II XAI

Decide el puntaje XAI usando X-CAST

Cuando el sonido de cómputo se detenga ....

¡Detén el indicador de ataque en unos cinco segundos!

¡Comienza el combate!

¡Detén el indicador de ataque usando **A** o **B** para comenzar el combate! El lado que convierta el HP del oponente a 0, o que tenga más HP restantes después del 5o. o 6o. turno, es el ganador.

HP

***Si tienes más de 4 turnos en un sólo combate, perderás de tu hambre. No podrás continuar con el siguiente combate si el hambre de tu Digimon es 0.**
***Si no puedes derrotar al Digimon BOSS, deberás comenzar desde el principio.**

¡VICTORIA! ¡Triunfa para obtener más puntos de experiencia y elevar el porcentaje de triunfos! Cuando tus puntos de experiencia lleguen a un nivel determinado, podrás continuar con el próximo nivel.

¡DERROTA! Tu Digimon puede quedar herido cuando sea derrotado

¡Victoria!

¡Adquiere puntos de experiencia!

¡Sube un nivel!

Derrota

III Pasa a la próxima área triunfando contra el Digimon del área.

Continúa más adentro en el área

Enfrenta a otro Digimon nuevamente

IV ¡Derrota al Digimon BOSS para completar la MISIÓN!

¡Aparece el Digimon BOSS!

¡Derrota al Digimon BOSS y pasa al área siguiente!

V ¡Adquiere una Nueva Ruta de Digivolución, Artículos y una Nueva área para la Misión de combate!

¡Digivolución emitida!

o

¡Adquiere artículos!

Ahora se puede seleccionar el área siguiente!

ÁREA DE DESCANSO ¡Descansa tu Digimon en el área de Descanso durante la Misión de combate! ¡Alimenta a tu Digimon!

Cuando llegas al área de descanso "R" ...

Descansa en el área de descanso

Pantalla de selección de descanso

¡Selecciona NEXT y pasa al área!

¡¡Cerciórate de que hayas alimentado bien a tu Digimon y evita retirarte de combates!!

Selecciona para llenar el estómago de tu Digimon

***Puedes saltear oprimiendo A o B.**

DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

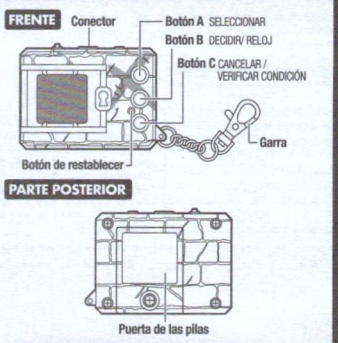
⚠Advertencia: Todo cambio o modificación a esta unidad que no haya sido expresamente aprobada por la parte responsable del cumplimiento puede anular la autoridad del usuario a operar este aparato. NOTA: Este aparato ha pasado pruebas y se ha encontrado que cumple con los límites para aparatos digitales de Clase B, conforme a la Parte 15 de las reglas de la FCC. Estos límites han sido diseñados para ofrecer una protección razonable contra interferencias perjudiciales en una instalación residencial. Este aparato genera, usa y puede irradiar energía de radiofrecuencia y si no se instala y se utiliza conforme a las instrucciones, puede provocar una interferencia perjudicial a las comunicaciones de radio. Sin embargo, no se puede garantizar que no ocurra ese tipo de interferencia en una instalación en particular. Si este aparato provoca interferencia perjudicial a la recepción de radio o televisión, lo cual se puede determinar al encender y apagar el aparato, se recomienda que el usuario trate de corregir la interferencia mediante una o más de las medidas siguientes: Cambiar la orientación o la ubicación de la antena receptora. Aumentar la separación entre el aparato y el receptor. Conectar el aparato a una toma de corriente o a un circuito diferente del cual esté conectado el receptor. Consultar con el concesionario o con un técnico con experiencia en radio/TV. Para asegurarse del cumplimiento con los límites de la FCC para la Clase B, esta unidad se debe usar con cables blindados. Este aparato cumple con la Parte 15 de las Reglas de la FCC. Su operación está sujeta a las dos condiciones siguientes: (1) este aparato no puede provocar interferencia perjudicial, y (2) este aparato debe aceptar toda interferencia recibida, incluyendo la interferencia que pueda provocar un funcionamiento no deseado. CAN ICES-3 (B)/NMB-3(B).

[PRECAUCIONES]

- No responsable de la pérdida de datos.
- Este producto está hecho con piezas intricadas. Se puede romper si se aplica una fuerza innecesaria o si se deja caer.
- Este producto también está hecho con piezas eléctricas intricadas. No dejar que se caiga, que se moje y no desarmarlo. No se debe guardar en lugares con temperaturas muy altas o muy bajas.
- Es importante no dejar el producto sobre sofás, sábanas o baldosas de resina por un período de tiempo largo, ya que se pueden manchar.
- No tirar demasiado fuerte ni doblar las piezas.
- Las pilas instaladas son para fines de prueba. Es importante cambiarlas cuando la pantalla se vea borrosa.
- Mantener las pilas alejadas de los niños. Las pilas pueden ser nocivas si se ingieren. Retirar y descartar debidamente las pilas usadas o agotadas. Retirar las pilas cuando no se estén usando o estén agotadas. La pila se debe insertar con la polaridad correcta; no se deben poner los bornes de suministro en cortocircuito.

CONFIGURACIÓN

1 INSTRUCCIONES



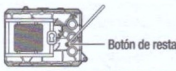
2 ACTIVACIÓN

❶RETIRAR LA HOJA DE AISLAMIENTO

El aparato emitirá un pitido y el logotipo de Digimon X aparecerá en la pantalla.

❷RESTABLECER

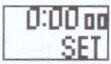
Oprime el botón de restablecer con un objeto de punta fina como un lapicero o lápiz. Oprime delicadamente el botón de restablecer para no dañar el Aparato.



❸CONFIGURACIÓN DEL RELOJ

Oprime **A** para ajustar la hora, **B** para ajustar los minutos, **C** para confirmar la selección.

***Para avanzar las horas rápidamente mantén A oprimido, para avanzar los minutos mantén B oprimido.**



❹NACIMIENTO DEL DIGIMON

Después de configurar el reloj, un huevo Digimon aparecerá y romperá el cascarón después de un minuto.

3 RELOJ

VERIFICACIÓN DEL RELOJ

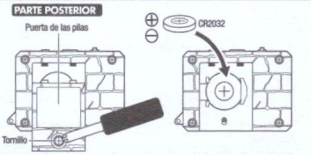
Oprime **B** en la pantalla de base (no escogiendo ningún icono), para ver el reloj. Oprime **B** nuevamente para regresar a la pantalla de base.

CAMBIO DE LA CONFIGURACIÓN DEL TIEMPO

En la pantalla del reloj, oprime los botones **A** y **C** simultáneamente para ajustar el reloj. Continúa con las instrucciones para la configuración del reloj ③ a la izquierda.

4 CAMBIO DE PILAS

⚠ **ADVERTENCIA: Este producto contiene una pila tipo botón o pieza. Si se traga una pila tipo botón o pieza esta puede resultar en quemaduras químicas internas en solamente dos horas y puede provocar la muerte. Descarte la pilas usadas inmediatamente. Mantenga las pilas nuevas y usadas fuera del alcance de los niños. Si usted cree que las pilas se han tragado o se han puesto dentro de alguna parte del cuerpo, consulte con un médico inmediatamente.**



Las pilas están agotadas cuando la pantalla se pone borrosa o cuando aparece el icono de pila agotada.

***Debe ser armado por un adulto.**
***Tu Aparato no funcionará correctamente con una pila agotada.**

❶ Afloja el tornillo de la puerta del compartimiento de pilas y retira la puerta.
❷ Retira y cambia 1 pila 1 CR2032(3.0V), verificando las posiciones +/– de la pila.
❸ Vuelve a colocar la puerta del compartimiento de pilas y aprieta el tornillo.
❹ Sigue el proceso de Cargar y Restablecer (Load & Reset)

5 CARGAR/ RESTABLECER

Después de cambiar la pila, usa **A** para seleccionar "LOAD" (cargar), luego confirma con **B** para continuar desde donde habías dejado.

***Si seleccionas y confirmas "RESET" (restablecer) se borrará todo el juego anterior.**
***Después de terminar el proceso de reposición, X-CAST comenzará.**

Pantalla de selección de cargar y restablecer (LOAD/RESET)

6 SONIDO

Desde la pantalla de base, oprime **A** y **C** al mismo tiempo para activar/desactivar la función sonora.

Cuando el sonido esté desactivado, no recibirá alertas audibles.

7 FALLECIMIENTO DE DIGIMONS

Cuando un Digimon se muere de hambre, por heridas o enfermedad, aparece una computadora. Selecciona el icono de salud, HEALTH, para ver el récord de supervivencia.
El Digimon que tenga el mejor récord y haya vivido una larga vida, habrá dejado un Huevo de Digimon brillante.

Fallecido

Récord de supervivencia

¡Cuando un Digimon fallezca, ¡oprime **A** y **B** al mismo tiempo! ¡Nacerá un nuevo Digimon!

¡SUGERENCIA!

¡Salva a tu Digimon! Oprime **B** repetidamente para salvar al Digimon que está por morirse. ¡Es posible que vuelva a la vida!

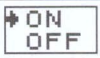
E TIRAR LA CADENA

Para recoger el popó, oprime **A** hasta que el icono de tirar la cadena, FLUSH, quede realzado, luego oprime **B**.

***¡Tu Digimon se enfermará si la pantalla se llena de popó!**

F LUCES

Para despertar o poner a dormir a tu Digimon, oprime **A** hasta que el icono de luces, LIGHTS, quede realzado, luego oprime **B**.



ENCENDIDO

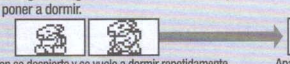
Después de la hora de dormir de tu Digimon, puedes hacer que se quede despierto por otros 15 minutos para cuidarlo. También puedes despertar al Digimon que pusiste en el modo frío.

Digimon durmiendo — Puedes despertarlo y cuidarlo como de costumbre

APAGADO

●Durante el sueño

Cuando tu Digimon llega a la hora de irse a dormir y comienza a dormitar, lo puedes poner a dormir.



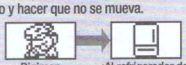
Tu Digimon se despierta y se vuele a dormir repetidamente. ¡Si comienza a dormitar, es señal de que quiere dormir!

***Los Digimons no se pueden poner a dormir durante su infancia**

Apágalo y dejar que duerma bien.

●Durante el día

Puedes poner a tu Digimon en el modo frío y hacer que no se mueva.



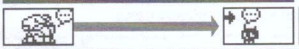
Digimon despierto — ¡Al refrigerador del modo frío!

¡SUGERENCIA! ¡El Hambre y la Fuerza no disminuirán mientras tu Digimon esté en el modo frío! Ponlo en el modo frío cuando no tengas tiempo de cuidarlo. ¡Pero ten cuidado! No Digivolucionará mientras esté en el modo frío.

G ATENCIÓN MÉDICA

Si tu Digimon se lesiona o se enferma, deberás darle atención médica. Para curarlo, oprime **A** hasta que el icono de atención médica, MEDICAL ATTENTION, quede realzado, luego oprime **B**. Selecciona lesión, "Injury", o enfermedad, "Illness", usando **A**, confirma con **B** y tu Digimon recibirá tratamiento. Si no das tratamiento a las lesiones o enfermedades tu Digimon se morirá, así que es muy importante que le des tratamiento médico.

CUANDO TU DIGIMON ESTÁ ENFERMO



CUANDO TU DIGIMON ESTÁ HERIDO

¡SUGERENCIA! ¡Si entras a una conexión de combate mientras tu Digimon está enfermo, puede infectar al oponente, así que ten cuidado!

H ÁLBUM

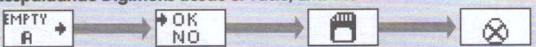
Para ver tu álbum, oprime **A** hasta que el icono de ALBUM quede realzado. Oprime **A** para seleccionar respaldo, BACKUP, biblioteca, LIBRARY, o récord, RECORD, oprime **B** para confirmar la selección.

Pantalla 1 de selección de álbum — Pantalla 2 de selección de álbum

RESPALDO

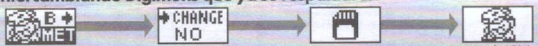
Puedes guardar a un Digimon que estás criando en el respaldo, e intercambiar Digimons recién criados o Digimons en el respaldo y comenzar a criarlos nuevamente.

●Respaldando Digimons desde el vacío, EMPTY.



El marco abierto aparecerá como vacío, EMPTY. — Selecciona OK para guardar. — Proceso de respaldo — ¡Nace un nuevo Digimon!

●Intercambiando Digimons que ya se respaldaron



Aparecerán los Digimons que ya se respaldaron — Selecciona cambio, CHANGE. — Proceso de respaldo — ¡Aparecerá el Digimon respaldado!

***Se pueden guardar hasta dos Digimons en el respaldo.** ***No puedes guardar Digimons en la etapa 1 de infancia en el respaldo.**
***No se pueden respaldar Digimons muertos en vacío, EMPTY.** ***No se respaldarán Digimons cuando estén enfermos o heridos. Estarán sanos cuando se liberen.**

RÉCORD

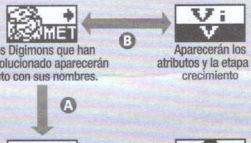
Puedes ver el número total de combates, el número de victorias y el porcentaje de triunfos.

***El número de combates es la suma de las Misiones de combate y los combates de conexión.**

Número de victorias — Número de combates — Porcentaje de triunfos

BIBLIOTECA

Puedes ver a los Digimons Digivolucionados y las rutas de Digivolución emitidas. Visualiza el próximo Digimon con **A** y los atributos y etapas de crecimiento usando **B**.



Los Digimons que han Digivolucionado aparecerán junto con sus nombres. — Aparecerán los atributos y la etapa de crecimiento

El único número aparecerá cuando se emita la ruta de Digivolución — No se conocen los atributos, sólo aparecen las etapas de crecimiento

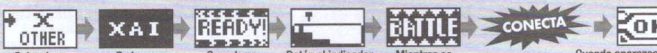
¡SUGERENCIA! ¡Emite la ruta de Digivolución derrotando al Digimon BOSS del área y al oponente específico en los eventos!

I CONEXIÓN

Oprime **A** hasta que el icono de conexión, CONNECTION, quede realzado, luego oprime **B**. Si oprimes **C** regresarás a la pantalla de base.

¡COMBATE CON OTROS DIGIMONS DE LA SERIE X!

Selecciona "X" en la pantalla de CONEXIÓN oprimiendo **A**, luego confirma con **B**. Luego, el sistema XAI comenzará y la velocidad del indicador de ataque cambiará. Después de "READY" (listo) detén el indicador de ataque mientras se visualiza la barra de ataque. Cuando "BATTLE" (combate) aparezca en la pantalla, conecta los dos Digimons de la Serie X, y oprime **A** o **B** para comenzar el combate.



Selecciona "X" — Se lanza X-CAST — Cuando se detiene el sonido de cómputo … — ¡Detén el indicador de ataque en unos 5 segundos! — Mientras se visualiza BATTLE (combate) … — Cuando aparezca "OK", podrás comenzar el combate, BATTLE.

***Básicamente lo mismo que en Quest Battle II (Misión de combate II)**

¡COMBATE CON OTROS!

Puedes tener un combate de conexión con una "serie portátil de Digimon" que no sea la Serie X de Digimon. Selecciona otro, "OTHER", después de la pantalla de selección de conexión y oprime **B** para confirmar. Cuando combate, "BATTLE", aparezca en la pantalla, conecta con Digimon de otra serie y oprime **A** o **B** para comenzar el combate.

Selecciona OTHER (otro) — Mientras se visualiza BATTLE (combate)…

- Para regresar al menú anterior mientras se visualiza combate, "BATTLE", oprime **C**.
- Si separas el Aparato antes de que aparezca "OK", es posible que la conexión no funcione correctamente.
- Cuando aparece "OK", se puede separar el Aparato.
- Si no aparece "OK", oprime **A** o **B**. Si aparece "ERROR", vuelve a conectar el Aparato y prepárate para conectarlo nuevamente oprimiendo **A** o **B**.
- Si las pilas están agotadas, no podrás conectar.

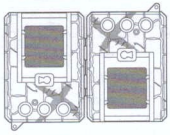
TIPOS DE APARATOS QUE PUEDEN COMBATIR ENTRE SÍ

○Serie portátil de Digimona

- Digimon Serie 41850
- Digimon Serie X 41920

***Consulta el manual de cada Aparato para obtener instrucciones específicas para el mismo.**
***No todos los Aparatos son compatibles entre sí.**

¡Conecta ambos aparatos correctamente!



***Si aparece "ERROR", simplemente prueba nuevamente.**
***Si ambos jugadores oprimen A o B al mismo tiempo mientras se visualiza BATTLE, ocurrirá un error.**
***No puedes participar en un combate de conexión cuando tu Digimon está herido o su nivel de Hambre está en 0.**
***Los artículos no estarán disponibles durante el combate de conexión.**

J ALERTA

Cuando tu Digimon tenga hambre, su proteína esté baja o cuando sea la hora de dormir, emitirá un sonido de alerta.

9 DIGIVOLUCIÓN Y CUADRO DE CRECIMIENTO DE DIGIMON

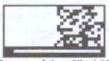
*Los Digimons no pueden participar en combates durante su infancia. *El tiempo antes de la Digivolución no disminuye mientras está frío.
*Estos Digimons son ejemplos. Es posible que no aparezcan en tu Aparato.

NIVEL DE CRECIMIENTO	INFANCIA I	INFANCIA II	ROOKIE (novato) III	CHAMPION (campeón) IV	ULTIMATE (máximo) V	MÉGA VI	MÉGA VI+
Tiempo aproximado antes de la próxima digivolución	10 minutos	12 horas	24 horas	36 horas	40 horas	48 horas	–
	Un Digimon recién nacido no está listo para el combate	Listo para el combate, pero aún inmaduro	El Digimon madura, desarrolla su individualidad y se hace un poco más fuerte	Potencia de ataque más fuerte	Digivoluciona bajo ciertas condiciones	Digimon con una fuerza máxima que sobrepasa la etapa completa	Una fuerza extraordinaria entre otras formas máximas
Máximo nivel de valor	Lv 1	Lv 3	Lv 4	Lv 6	Lv 8	Lv 10	Lv 10
Valor HP básico	–	HP 10	HP 10	HP 12	HP 15	HP 18	HP 20
Máximo valor de Hambre	♥♥	♥♥	♥♥	♥♥♥	♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥♥
Máximo valor de Fuerza	♥♥	♥♥	♥♥	♥♥♥	♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥♥

10 ELEVA EL NIVEL DE TU DIGIMON

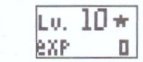
Puedes obtener puntos de experiencia derrotando a Digimons oponentes en Misiones de combate o combates durante eventos. A medida que tu nivel asciende, el Digimon se hace más poderoso con más HP y potencia de ataque. Además, trata de pasar por muchos combates ya que eso está relacionado con tus condiciones de Digivolución.

Forma máxima Nivel 1 y...


Forma máxima Nivel 10

¡EL MÁXIMO DE HP CAMBIA MUCHO DE ACUERDO AL NIVEL!

Nivel	Puntos de experiencia requeridos	Nivel	Puntos de experiencia requeridos
Lv 1	—	Lv 6	1000
Lv 2	50	Lv 7	1500
Lv 3	150	Lv 8	2000
Lv 4	500	Lv 9	3000
Lv 5	800	Lv 10	5000



* Si hay una ★ próxima al número en la pantalla de verificación de nivel eso significa que haz alcanzado el punto máximo en ese nivel de crecimiento.
* Cuando hayas alcanzado el máximo nivel de crecimiento en cada etapa, la función de avance de nivel se detendrá.

11 SISTEMA XAI

¿QUÉ ES EL SISTEMA XAI?

Sistema de indicador de Anticuerpo-X El sistema para exhibir el Destino del Digimon

¿QUÉ ES X-CAST?

La forma de hacer rodar el dado digital

XAI DE CADA DÍA

XAI comienza cuando el Digimon se despierta después de haber crecido un año y cuando se restablece el Aparato.
*Efecto sobre eventos y entrenamiento

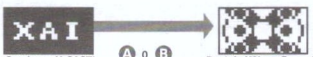
QUEST XAI (XAI de la Misión)

XAI comienza cuando Digimon entra a la primera Misión de combate del día.
*Efecto en la fuerza del oponente en la Misión de combate

XAI DE COMBATE

XAI comienza durante el combate
*Efecto en la velocidad del indicador de ataque durante el combate

Cuando se lance X-CAST oprime A o B para exhibir los resultados



¡Comienza X-CAST! ¡Puntaje XAI configurado!

*Cuando X-CAST haya comenzado, el número de XAI quedará configurado aún si no se oprime ningún botón en unos 10 segundos.

¿Qué son "eventos"?

Digimon que otorga artículos o comienza un combate aparece durante el evento.
¡Oprime algún botón cuando Digimon te llame!
¡Si no oprimes ningún botón, Numemon podrá entregar una montañita de popó!

*El puntaje XAI cambia la frecuencia eventos que ocurren durante el día.